

## BAB III

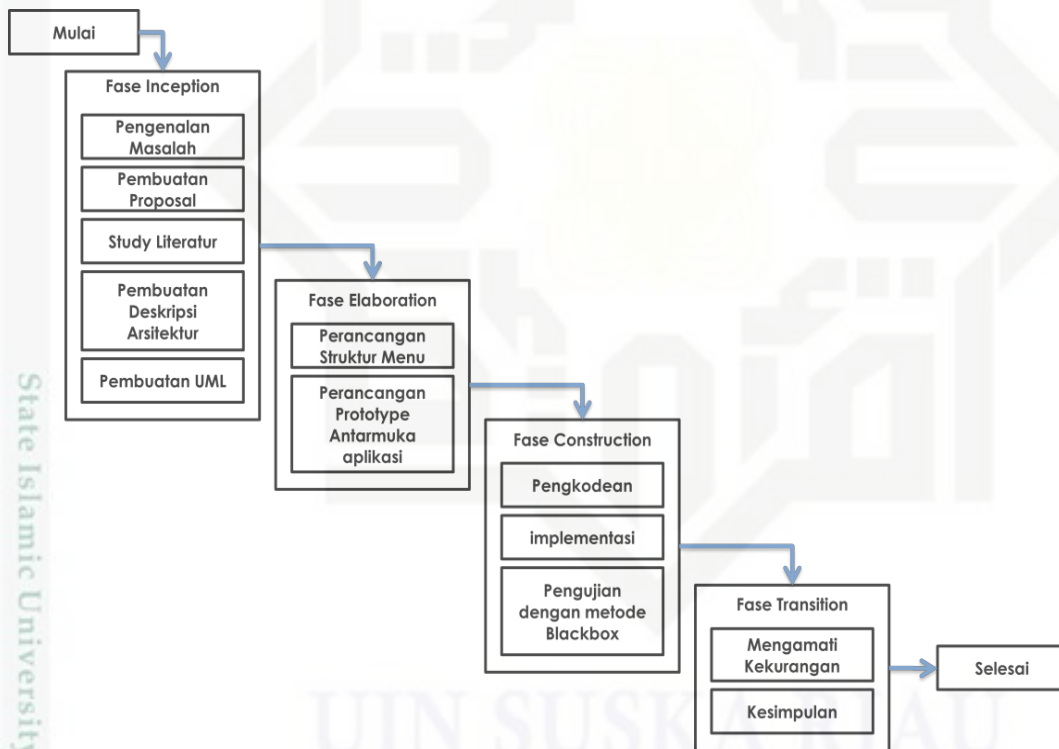
### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Tahapan *Rational Unified Process* (RUP)

Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan pembuatan aplikasi koranriau.net berbasis *client-server* pada sistem operasi android menggunakan *Rational Unified Process* (RUP).

##### 3.1.1. Alur Tahapan *Rational Unified Process*

Alur tahapan RUP yang akan digunakan dalam merancang dan membangun aplikasi koranriau.net berbasis *client-server* pada sistem operasi android ini yaitu seperti pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian Dengan Metode RUP

#### 3.2. Tahapan *Rational Unified Process* (RUP)

Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan pembuatan aplikasi koranriau.net berbasis *client-server* pada sistem operasi android menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP).

### 3.2.1. Fase *Inception*

Fase ini merupakan fase analisa, dimana dilakukan beberapa kegiatan untuk mengidentifikasi aplikasi yang akan dibuat. Pada fase ini akan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Pengenalan masalah, yaitu memahami permasalahan yang terjadi, mengapa diperlukan aplikasi koranriau.net berbasis *client- server* pada sistem operasi android.
  - a. Pengaruh teknologi yang berkembang pesat membuat manusia membutuhkan sarana informasi yang lebih maju dengan memanfaatkan teknologi yang ada.
  - b. Dibutuhkan waktu yang lebih efisien saat melakukan akses berita melalui *browser* pada *Personal Computer* (PC).
  - c. Detikcom sebagai aplikasi serupa yang telah ada hanya menyediakan layanan berita untuk koran *online*-nya sendiri, sehingga dibutuhkan aplikasi serupa untuk koran *online* lain.
  - d. Belum ada penelitian yang membahas tentang aplikasi koranriau.net berbasis *client-server* pada sistem operasi android.
  - e. Dibutuhkan penelitian untuk mengetahui konsep dasar, struktur dan sistem kerja, serta pengkodean dalam merancang dan membangun aplikasi koranriau.net berbasis *client-server* pada sistem operasi android.
2. Pembuatan proposal untuk pembangunan aplikasi koranriau.net berbasis *client-server* pada sistem operasi android, yaitu mencakup latar belakang permasalahan, pokok permasalahan, tujuan dan batasan permasalahan.
3. Studi literatur. Mencakup penelusuran teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yang bersumber dari buku, jurnal, artikel internet dan penelitian-penelitian sejenis yang dapat mendukung pemecahan masalah dalam penelitian yang dilakukan, mencakup:
  - a. Defenisi koran *online* dan konsep dasar aplikasi *client-server* pada sistem operasi android.
  - b. Pemrograman android, termasuk sejarah, lingkungan operasional Android, keunggulan dan pengkodean untuk sistem operasi android.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

c. *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD), mencakup deskripsi dan struktur OOAD, serta pendekatannya dengan *Unified Modelling Language* (UML).

d. *Rational Unified Process* (RUP), mencakup deskripsi dan fase-fase.

4. Pembuatan *Unified Modelling Language* (UML), kegiatan ini akan didokumentasikan pada bab empat, yaitu analisa dan perancangan.

5. Pembuatan deskripsi arsitektur aplikasi yang akan dibangun juga akan didokumentasikan pada bab analisa dan perancangan.

### 3.2.2. Fase *Elaboration*

Fase ini merupakan fase perancangan desain aplikasi yang akan dibangun, sesuai dengan hasil analisa pada fase sebelumnya. Pada fase ini akan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Perancangan struktur menu yang akan didokumentasikan pada bab analisa dan perancangan.
2. Perancangan *prototype* antarmuka aplikasi yang akan didokumentasikan juga pada bab analisa dan perancangan.

### 3.2.3. Fase *Construction*

Fase ini meliputi kegiatan pengkodean, implementasi dan pengujian dengan metode *blackbox* dan *User Acceptance Test* (UAT). Fase ini dilakukan setelah fase *elaboration* selesai dilakukan, karena fase *construction* bisa dilaksanakan setelah fase sebelumnya selesai dilakukan. Fase ini adalah fase dimana pembuat aplikasi membangun aplikasi hasil fase *inception* dan fase *elaboration*.

### 3.2.4. Fase *Transition*

Setelah menyelesaikan fase *construction*, pengerjaan aplikasi dan testing tiap fungsi pada aplikasi dengan metode *Blackbox* dan *user acceptance test* dianggap telah selesai dilakukan, kemudian beralih ke fase terakhir yaitu fase *transition*. Fase ini merupakan fase dimana akan dilakukan *deploying* aplikasi untuk melihat kekurangan aplikasi oleh pembuat aplikasi dan kemudian kesimpulan tentang penggunaan aplikasi.